

Jens Soentgen:

*Welcome to the next level.*

In: Peter Kemper (Hg.): *Der Trend zum Event*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001.  
S. 71-82.

Jens Soentgen

## Welcome to the next level

Dem Kickerautomaten  
meines Vaters gewidmet

Der Mensch hat unter anderem die Eigenheit, daß er kleine Kisten braucht, um sich zu beschäftigen. Zum Beispiel den Walkman, die Beziehungskiste oder das Zigarrenkistenbanjo. Auch das Fernsehgerät könnte man nennen und natürlich alle flackernden, flimmernden, schweren und leichten Kästen, die als Spielgeräte dienen.

Kicker, Flipper und Computerspiel – drei Typen von Spielen, drei Kisten, an denen sich die Schübe der technischen Entwicklung ablesen lassen. Der Kicker funktioniert noch rein mechanisch, der Flipper ist schon elektrisch belebt, und die Computerspiele schließlich operieren digital. Eines aber haben diese Kisten gemeinsam: Sie zäunen einen kleinen Innenraum ein, in dem eigene Gesetze gelten, ganz andere als im Alltag. Rein materiell mag es wenig sein, was sich in den Kästen dreht, flimmert oder blinkt – bemalte Männlein, kleine Glühbirnen oder fluoreszierende Kristalle. Aber für den Spieler entsteht aus diesen bunten Splittern die beste aller möglichen Welten, der Bildschirm wird zum Tor eines unendlichen Labyrinthes, in dem man sich tagelang verlaufen kann.

Auch wenn es vielleicht unmöglich scheint, daß ein ausgewachsener Mensch mit Haut und Haaren in einem klitzekleinen Kasten verschwindet, so lehrt doch die Erfahrung, daß dieses Phänomen sehr oft vorkommt, nämlich immer dann, wenn einer leidenschaftlich spielt. Man geht im Spiel auf, man geht darin unter, man versinkt wie in einem großen Traum, und es bedarf eines ziemlich lauten Weckers, um aufzuwachen.

Die einfachste Spielkiste ist oben offen. Sie wird von acht Stangen durchbohrt: ein Tischfußballgerät, auch Kicker genannt, ein mechanisches Spiel, bei dem noch körperlicher Einsatz gefragt ist. Sepp Herberger mahnte seine Fußballer: »Ihr müßt brennen, Männer!«; das gleiche gilt auch beim Kicker. Man spielt nur dann mit Einsatz, wenn die Handflächen lodern vom Drehen der Stäbe. Und wenn die Handflächen brennen, dann muß man sie abkühlen, indem man nach einer Flasche Bier greift.

Kicker ist ein Proletenspiel, vielleicht. Aber wer meint, daß es einfach darum gehe, die Stangen so schnell wie möglich zu drehen, hat nichts begriffen. Der wirkliche Meister dreht gar nicht viel. Er versteht sich darauf, den Ball mit dem Männchen leise hin und her zu schieben. Er läßt ihn nach rechts rollen und schiebt ihn nach links. Dann paßt er ihn zurück zu den Abwehrspielern. Die kicken ihn mit der Hacke zart in die Spielfeldecke. Von der Erhöhung dort trudelt er zurück zu den Verteidigern. Und das ist vielleicht der Moment, wo eine Lücke einreißt im Abwehrgeschiebe des Gegners. Durch diese Lücke hämmert der, der es kann, den Ball quer über das ganze Spielfeld, das Ding kracht ins Tor, zappelt darin, plumpst nach unten und rollt gurgelnd ins Innere der Kiste.

Der Kicker ist ein Gerät aus Holz und Eisen. Ein gerader Kerl, auf den man sich verlassen kann. Man weiß, woran man mit ihm ist. Es gibt betrügerische Kisten, er aber ist offen und ehrlich. Vielleicht, weil er so simpel gebaut ist.

Technisch wesentlich aufwendiger ist der Flipper, eine Kiste, der ein elektrischer Lebensfunke eingehaucht worden ist. Der Flipper blinkt und summt und scheint sich vom Kicker zu unterscheiden wie der Elektroquirl vom Holzlöffel. Aber auch hier geht es wieder um eine Kugel. Das ist leicht zu erklären, denn Kugeln sind Gebilde, die auf kleinste Reize reagieren. Sie hungern nach Veränderung. Wo sie auch sind, sie befinden sich immer in labilem Zustand und

warten darauf, ihre Lage zu verändern. Kleinste Anstöße haben große Folgen. Kugeln sind sozusagen die nervösen Naturen unter den Dingen. Sie haben außerdem so etwas wie Charisma, eine natürliche Begabung, die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, sie faszinieren bis zur Hypnose. Was eine Kugel tut, ist immer überraschend. Außerdem bringt sie stets Rhythmus mit sich: Sie schlägt an eine Bande, prallt auf den Boden, klickert über eine glatte Fläche oder donnert in ein Tor. Deshalb wird die Dramatik vieler Spiele von Kugeln vorangetrieben, ob es nun Roulette ist, Billard, Fußball oder eben Flipper.

Wenn zur Kugel ein Feld kommt, eine Fläche, auf der Zeichen verstreut sind, dann haben wir ein Spiel. Auf dem Flipperfeld sind Hindernisse und Ziele aufgebaut, Bumper und Targets, wie der Experte sagt. Mit dem sogenannten Plunger wird die Kugel in das Feld geschossen. Dort kullert sie nicht gemächlich nach unten, sondern wird von Gummibanden, Hebeln und Kickern hin und her geschleudert. Das Feld erinnert an einen Jahrmarkt in Miniatur: Da gibt es runde Gebilde, die wie kleine Zuckerwattebüdchen aussehen, verschlungene Achterbahnen, kleine Mulden, in denen sich die Kugel absetzt, um wenige Sekunden später wieder herausgefeuert zu werden. Zwischen den Attraktionen auf dem Spielfeld zackert die Kugel hin und her wie ein hektischer Besucher im Disney-Land, oder wie ein Flaneur auf einem hellbeleuchteten Prachtboulevard. Und immer ist sie unterwegs in Richtung Ausguß, einem Tor mit zwei Flügeln, den Flipperfingern, und einem Durchschluß in der Mitte.

Dem Spieler gegenüber strahlt in allen Farben des Regenbogens das Frontglas. Hier ist die Punkte-Anzeige, und hier blinkt jenes berühmte »Tilt« – was soviel heißt wie »gekippt« –, dann nämlich, wenn der Spieler bei seinen Versuchen, den Lauf der Kugel durch Rütteln und Schütteln zu beeinflussen, zu heftig vorgegangen ist. Das Frontglas ist die Stirn des Flippers, dahinter denkt das Gerät oder rech-

net zumindest. Hier hat der Flipper sein Gesicht, das er dem Spieler zuwendet, ein hübsches Gesicht, mit wimpernumschatteten Augen. Manchmal ist es auch ein häßliches Monstergesicht, das kommt auf den Gerätetyp an. Alles, was zur Pop-Kultur gehört, wurde den Flippern ins Gesicht geschrieben: Popstars aus den sechziger, siebziger und achtziger Jahren, Filmhelden, Comicfiguren. Muskelmänner, Monstren, Roboter und natürlich Girls. Ja, es sind wirklich Girls, keine Frauen, denn solche Frauen gibt es nicht, kann es gar nicht geben. Die Girls auf den Scheiben haben blutropfenrote Lippen, unnatürlich feine Näschen und scharfe Figuren mit Brüsten, die der Körper vor sich her trägt, als gehörten sie nicht zu ihm.

Der Flipper ist groß wie ein Mensch und steht doch auf allen vieren wie ein Tier. Flipperspielen ist deshalb nicht nur etwas für den Kopf, sondern ein gesamtkörperlicher Vorgang. Bei Denkspielen wie dem Schach ist der Schwerpunkt des Spielers nach oben verlagert, und er muß seinen gedankenschweren Kopf mit beiden Händen abstützen. Flipper dagegen wird aus der Hüfte gespielt. Man hebt und stemmt und rüttelt an der Kiste – bis die Kugel da ist, wo sie hin soll, oder bis »Tilt« aufleuchtet.

Der Flipper hat einen nichtelektronischen Vorläufer, den Pinball, wie unser Flipper in den englischsprachigen Ländern noch heute heißt. Pinball – übersetzt »Nadelball« – war eigentlich eine Art schiefer Billardtisch, mit Löchern darin und Nadeln, die den Lauf der Kugel ablenkten. Die Kugel wurde mit einem Queue die schiefe Ebene hinaufgekickt und fiel dann in eines der Löcher, die mit unterschiedlichen Punkten bewertet wurden. In den dreißiger Jahren ersetzte ein gefederter Stangenabzug den Queue; und das Spiel wurde, mit Münzeinwurf versehen, zur Zeit der großen Depression in Amerika ein billiger und neuartiger Zeitvertreib für viele Arbeitslose. Im Gegensatz zum heutigen Flipper hatte der Nadelball-Spieler, wenn er einmal den Ab-

zug betätigt hatte, keine Möglichkeit mehr, in den Verlauf des Spieles einzugreifen. Man mußte zuschauen, wie die Kugel über die Nadeln hüpfte, bis sie schließlich in einem Loch landete. Ein fatalistisches Spiel – winzige Zufälle, die der Spieler nicht kontrollieren kann, entscheiden über die Punkte, die er erzielt. Vielleicht war das Spiel deshalb bei den Arbeitslosen so beliebt: Im willkürlichen Lauf der Kugel konnten sie ihre eigene Lage wiederentdecken. Die Spiele standen in kleinen Läden, neben der Ladenkasse, eine Einladung, das Wechselgeld gleich dazulassen.

Das Geschäft mit den Pinball-Kisten erreichte einen ersten Höhepunkt in den dreißiger Jahren. In Chicago verkaufte sich David Gottliebs »Baffle Ball« 1931 über fünfzigtausendmal; Firmengründer Gottlieb war übrigens ein eingewanderter Kuckucksuhrenbauer aus dem Schwarzwald. Die heute noch existierende Firma Bally setzte ihren »Ballyhoe« ein Jahr später mehr als fünfundsiebzigtausendmal ab. Doch der eigentliche Flipper wurde erst 1947 erfunden, als der Chicagoer Tüftler Harry Mabs zwei Hebelarme anbrachte, die mit Knöpfen an der Seite bewegt werden konnten. Sie erinnerten an Flossen, und damit bekam der Pinball einen neuen Namen; man nannte ihn jetzt – mit dem englischen Wort für »Flosse« – »Flipper«.

In den sechziger Jahren wurde es in der Studentenszene Mode, Flipper zu spielen. Die Rock-Oper *Tommy* der Gruppe »The Who« – Held ist der taubstumme und blinde »pinball-wizard« Tommy – brachte dem Flipper das Interesse der Hippie-Generation ein.

Mit seinen silbernen Kugeln, dem surrealistischen Wechselspiel von aufblitzenden Lichtern, klingelnden Glocken und grellbunten Gläsern wurde der Flipper zu einer Ikone der Pop-Kultur. Auf dem Frontglas waren Helden zu sehen – denn die Spieler waren Durchschnittsjugendliche –, und es wurden gewaltige Punktsummen gezählt – denn die Spieler waren knapp bei Kasse.

Was macht den Reiz des Flippers aus? Dazu gibt es verschiedene Theorien. Für den Kölner Psychologen Friedrich Heubach liegt die Faszination des Spiels darin, daß sich am Flipper eine stoische Haltung gegenüber der Wirklichkeit einüben läßt. Die Geschehnisse auf dem Spielfeld symbolisieren für Heubach eine bestimmte gesellschaftliche Ordnung:

»Die Kugel läuft objektiv – das Leben nimmt seinen Lauf. Die Welt, in der man sich bewegt, ist in sich abgeschlossen; sie besitzt eine Ordnung, in die nicht einzugreifen ist. Wer an den Lauf der Dinge rührt, den Kasten bewegt, wird ausgesetzt: ›tilt‹. Zu verändern ist nichts, nur Optimierung ist – über die beiden innenliegenden Flipperhebel – zu erreichen, immanent. Es gilt nicht, umstürzlerische Entwürfe, sondern Fertigkeiten (›skills‹) zu entwickeln. Der Glamour und die Burleske der Spielebene mit ihrem ›Freien Spiel der Kräfte‹ sind der schöne Schein einer elektronischen Unterwelt und ihres unergründlichen Kalküls. Das Leben ist in der Oberfläche, sein Untergrund ist dunkel. Es gibt Dinge, die man nie versteht.«<sup>1</sup>

Wir haben hier ein Stück Gesellschaftskritik, angewandt auf ein Spielgerät. In Heubachs Perspektive wird der Flipper zum Disziplinierungsinstrument, mit dem eine bestimmte gesellschaftliche Ordnung in die Köpfe eingeschmuggelt werden soll. Aber haben nicht alle Spiele ihre Regeln, in die nicht einzugreifen ist? Wie könnte ein Spiel spannend sein, in dem alles erlaubt ist? Der Flippersammler Heribert Eiden jedenfalls hat eine andere Erklärung für die Faszination, die dieses Gerät ausübt:

»Der Reiz ist, daß es zwar ein Spiel ist, aber auch eine Menge Geschick dazugehört, um die Kugel möglichst lange im Spiel zu halten, möglichst viele Freispiele zu kriegen, was natürlich der Traum ist; oder eben auch Extrabälle, möglichst hohe Punktzahlen. An jedem Gerät so gut zu sein wie möglich. Und der Reiz ist auch – im Vergleich zum Video-

spiel –, daß jedes Spiel anders läuft. Beim Video ist irgendwann ein Stadium erreicht, wo man weiß, was als nächstes Bild kommt, als nächste Bildsequenz. Das heißt, man kann es richtiggehend lernen, mit einem gewissen Geldeinsatz. Beim Flipper ist jedes Spiel anders.«

Für den Flipperspieler ist die silberne Kugel nicht einfach ein totes Ding, sondern ein Wesen, für das er die Verantwortung trägt; die Kugel ist sein Schützling, die er vor dem Untergang bewahren muß. Es geht um Leben und Tod. Der Pinball-Wizard steht breitbeinig, den Körper leicht nach vorne geneigt, und stützt sich auf die Kanten der blinkenden Klingelkiste vor ihm. Er schiebt eine Münze in den Schlitz, zieht den Plunger zurück. Eben noch schlummerte die Kugel in ihrer Mutterhöhle, aber jetzt erfolgt ihre Sturzgeburt, das Leben beginnt. Sie nimmt ihre Bahn, wird gestoßen und geschüttelt, gedreht und angehalten, gleitet in Höhlen und plumpst von Abhängen. Und bei all dem rutscht sie auf der schiefen Ebene immer tiefer, sie kommt dem Abgrund immer näher. Doch der Flipperspieler bewahrt sie vor dem Absturz, die Akrobatik der Schläger rettet die lahm gewordene Kugel. Eine Kugel, die das Spielfeld verläßt, wird im Spielerjargon als »tot« bezeichnet; kehrt sie wundersamerweise von dort wieder zurück, dann heißt sie »Lazaruskugel«, nach jenem Lazarus aus dem Johannesevangelium, den Jesus wieder ins Leben zurückrief.

Heute haben elektronische Spiele wie der Flipper schon etwas Nostalgisches; Flipperscheiben werden gesammelt, getauscht und ausgestellt. Zwar werden nach wie vor neue Flipper hergestellt, doch das Geschäft war in den letzten Jahren stark rückläufig.

Der neueste technologische Schub der Spieleindustrie brachte die digitalen Spiele. In den frühen siebziger Jahren, als der Höhepunkt des Flipperbooms gerade abebbte, flimmerte das erste Computerspiel über den Bildschirm, »Pong«: Ein viereckiger Punkt wurde von zwei Schlägern

hin und her gespielt. Doch trotz des banalen Inhalts erwies sich »Pong« als Sprinter auf dem Spielemarkt. Nolan Bushnell, der Erfinder des Spiels, gründete ein Unternehmen namens »Atari«; das feinsinnige Wort kommt aus dem Japanischen und bedeutet soviel wie »Schach«. Die Geschichte der Computerspiele begann.

Was fesselt an diesen Spielen? Für bemühte Pädagogen ist es die Gewalt, die angeblich so oft dargestellt wird; neuere psychologische Untersuchungen heben dagegen hervor, daß es der Lockruf des Unendlichen ist, der den Spieler an das Gerät fesselt. Wer sich auch nur einmal mit einem Computerspiel befaßt hat, weiß, daß man nie gewinnen kann: Welcome to the next level! Und genau das ist der Angelhaken, mit dem der Spieler in das flimmernde Labyrinth hineingezogen wird. Der Kölner Psychologe Henning Kaltheuer beschreibt dieses Geschehen:

»Der Sog bringt es mit sich, daß man die »Anstrengung« nicht mehr spürt, wodurch ... Grenzen des Schaffens gleichsam aufgehoben scheinen. Vom Sog getragen kann man »endlos« weitermachen, immer wieder »über sich hinaus gelangen«, durchhalten, was sonst nicht durchzuhalten wäre. Das Schaffen wird so selber zu einem Zustand, den die Spieler als »Kribbeln«, »Fluß«, »Durchrasen« oder »Durchnadeln« erleben. Man braucht dabei nicht nachzudenken und kann es auch gar nicht mehr.«<sup>2</sup>

Nur scheinbar sitzt der Spieler vor dem Bildschirm. In Wahrheit ist er nicht draußen, sondern längst drinnen. Er ist abgekapselt, abgedichtet. Das Telefon klingelt, er hört es nicht, die Suppe kocht über, er merkt es nicht, es wird dunkel, er spielt weiter. Das Gerät hat ihn hypnotisiert. Und man kann gar nicht genau sagen, ob hier ein Mensch an einem Automaten spielt oder ein Automat an einem Menschen.

Wenn der Spieler nach einer Session erwacht, ist er ermattet wie ein Gladiator nach dem Kampf. Er hat alles gege-

ben – und doch ist nichts geschehen. Die Wäsche ist nicht gebügelt, die Treppe ist nicht geputzt, der Kühlschrank ist leer. Während man im Universum aufgeräumt hat, ist der Haushalt ins Kraut geschossen. Und obwohl tausend gefährliche Monstren geköpft wurden, ist das Böse in der Welt um keinen Deut besser geworden. Man hat Mauern gestemmt wie Herkules und Heere geführt wie Alexander. Man war an den Toren von Theben, an den Rändern des Weltalls, schon auf dem vorletzten Level, aber von dem unvergleichlichen Kribbeln bleibt nur ein stumpfes Gefühl zurück.

Das alles mag recht unbefriedigend sein. Aber es ist noch lange nicht schrecklich. Denn das wahrhaft Schreckliche ereignet sich nur im Spiel selbst. Furchtbar ist es, wenn man bei einem Trip weiter und weiter kommt, wenn es einmal läuft wie nie zuvor, bis man plötzlich auf ein Hindernis stößt, das sich nicht überwinden läßt! Immer wieder frißt einen das Monster zu schnell auf, immer wieder stolpert man in den Abgrund, immer wieder fallen die Steine so schnell herab, daß man nicht mehr ausweichen kann. Was dann? Man probiert es wieder und wieder, weil man endlich sehen will, wie die verfluchte Kiste die weiße Flagge hisst.

Wer aus einem Computerspiel aufgestört wird, blinzelt wie jener Höhlenbewohner in Platons Gleichnis, der von der Sonne geblendet wird, nachdem er vorher nur Schattenbilder betrachtet hat. Die Möbel scheinen sich zu drehen und wegzulaufen wie jene Männlein in dem Spiel, die man eben noch gejagt hat. Und wenn man angesprochen wird, dauert es ein Weilchen, bis man reagiert, als ob der Schall einige Lichtjahre zurückzulegen hat, ehe er einen erreicht. Man war eben ganz woanders, man weiß selbst nicht, wo. Im Nirgendwo, in der Höhle, deren Wände aus flüssigen Kristallen bestehen, die schlingern und flimmern, auf und ab strömen und Figuren bilden. Solange man spielt, sind die

Naturgesetze auf den Kopf gestellt: Man ißt nichts und wird trotzdem nicht hungrig, man trinkt nichts, leidet aber keinen Durst, man spielt nur wenige Minuten, und trotzdem ist es auf einmal draußen dunkel, weil im schwarzen Loch des Bildschirms der Tag nur wenige Minuten dauert. Manchmal soll es sogar geschehen, daß die Zeit rückwärts läuft. Der Bildschirm ist eine Tür, die in eine andere Welt führt, wie der Spiegel über dem Kamin in *Alice im Wunderland*.

Die Welt in der Kiste ist eine eigene Welt, und eine bessere Welt obendrein. Denn dort ist alles bunt, während der Alltag grau ist, dort sind die Ursache und die Wirkung klar unterscheidbar, während im Alltag manches offenbleibt. Auf dem Frontglas leuchten fünf- oder sechsstellige Summen, während man im Alltag jede Mark einzeln umdrehen muß. Und man kann immer wieder von vorne anfangen, während man im Alltag nicht einmal weiß, wo vorne überhaupt ist. Deshalb kann man seinen Bildschirm mit demselben Gefühl betrachten, mit dem frühere Generationen ehrfürchtig in den bestirnten Nachthimmel blickten. Die Beziehung eines Menschen zu seiner flimmernden Kiste kann intim sein. Schläge und wüste Beschimpfungen sind an der Tagesordnung; manche drohen dem PC mit der Axt, andere mit dem Hammer, einige wollen ihn sogar aus dem Fenster werfen.

Doch all dieses Getöse ist nur leere Drohung. Die Computer sind stärker; sie vermehren sich wie Insekten. Die neueste Generation der Computerspiele sind die Cyberspiele, sozusagen Kisten, die den Kopf umschließen. Ursprünglich wurden sie für militärische Zwecke entwickelt, um Panzerkämpfe zu simulieren.

Cyberspiele suggerieren dem Spieler, er bewege sich in einer dreidimensionalen Welt. Ein Handschuh mit einer komplizierten Sensorik vermittelt sogar den Eindruck, man könne die Gegenstände, die man sieht, auch anfassen, und

die Tendenz geht dabei zu einer immer weniger sichtbaren und damit weniger störenden Technik.

Wird dann die Grenze zwischen Realität und Illusion verschwinden? Werden die Spiele dem Ernst immer ähnlicher? Nein, denn ein Spiel bezieht ja seinen Reiz gerade daraus, daß es anders ist als die Realität. Im Gegensatz zu dieser ist es begrenzt und kann eindeutige Ergebnisse und klare Spielregeln vorweisen. Nur weil ein Spiel viel einfacher und geordneter als die Realität ist, kann es faszinieren, und nur deshalb schaffen es auch Leute, die sonst keine Minute still sitzen können, stundenlang vor dem Bildschirm auszuharren. Ein Spiel ist eine Insel der Vollkommenheit in einer unübersichtlichen, ambivalenten Welt. Wie sonst könnte man sich beim Spielen entspannen? Das Spiel hat einen angenehmen Klang, während die Wirklichkeit scheppert und uns ihre Dissonanzen ins Ohr brüllt.

Auf die enge Beziehung zwischen Spiel und Schönheit hat schon der Philosoph Johan Huizinga in seinem Buch *Homo Ludens* hingewiesen:

»Das Spiel ... hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in allen seinen Gestalten belebt. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können, gehören zum größten Teil in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch die Wirkungen der Schönheit zu bezeichnen suchen: »Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung«. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: Es bezaubert. Es ist voll von den beiden edelsten Eigenschaften, die der Mensch an den Dingen wahrzunehmen und auszudrücken vermag: Es ist erfüllt von Rhythmus und Harmonie.«<sup>3</sup>

Spiele sind also schön, edel und vollkommen. Doch der Computer kann auch einmal abstürzen, die Kugel mit der



Zeit ihre Glätte verlieren, das Geldstück steckenbleiben.  
Und so zeigt sich am Ende: Die Spielgeräte sind eben aus  
demselben störrischen Stoff gemacht wie die Welt um sie  
herum.